DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム
GTS-ALD

ファミマガ Disk Vol.3

オール1

ファミマガディスク大賞・大賞作品

オール1は、1990年春に行われた第1回ファミマガディスク大賞・ゲームアイデア募集に応募され、みごと大賞に輝いた作品です。ゲームアイデアを送ってくれたのは、当時大学生だった写真の片石 悟さん(23歳)。ゲーマー世代の新しい発想が、この2次元と3次元の不思議なバランスをゲームにしたのです。片石さんに聞くと、「パズルゲームの題材を考えていてサイコロに行き着いた。サイコロの特徴を生かすアイデアを練ってオール1ができた」とのこと。

ファミマガディスクはゲーマーのアイデアを応援します！

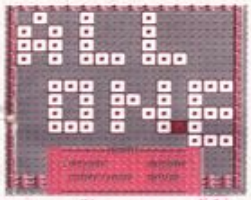
片石悟さん

プレイの前に

ディスクドライブにオール1のディスクをセットして電源を入れてください。はじめはファミマガディスクのデモです。右端から「Disk」が飛んできて「ファミマガ」にあたってびよよんと揺れます。揺れがおさまると、オール1のタイトル画面になります。ここで、スタートボタンを押すと、「PLEASE WAIT」と表示されてディスクを読みます。読み終わると、オール1のメニュー画面になります。

●ファミマガディスクデモ

●オール1のタイトル画面



●オール1のメニュー画面

メニュー画面の操作

メニュー画面では、4種類の操作が選べます。✚ボタンかセレクトボタンでカーソル(>)を移動させて操作を選び、Aボタンかスタートボタンで決定します。

■START
ラウンド1からプレイしはじめます。はじめてプレイするときはスタートを選んでください。

■CONTINUE
いちばん最近プレイしたラウンドからプレイしはじめます。コンティニューするラウンドはディスクセーブできます。

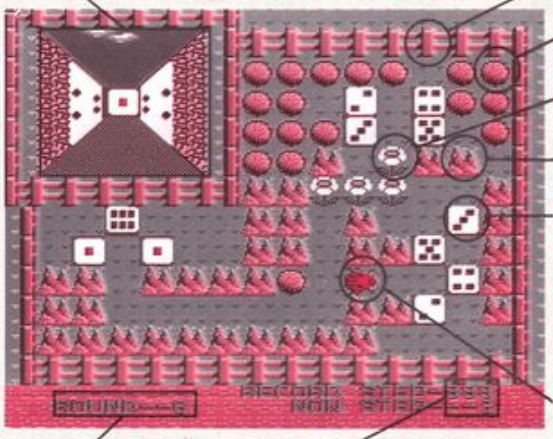
■SCORE
スコアボード画面になります。スコアボード画面では、すべてのラウンドの最短ステップ数とその合計がわかります(まだクリアしていないラウンドは最短ステップ数が999になっています)。

■SAVE
スコアボード画面の内容とコンティニューするラウンドをディスクにセーブします。

オール1ではメニューでセーブを選ばないとディスクへのセーブを行いませんので、電源を切る前に必ずセーブを選んでディスクにセーブしてください。

ルールと画面設明

メニュー画面でスタートかコンティニューを選ぶとゲームがはじまります。ゲーム画面は下の写真のようになっています。



柵 てんとう虫は柵を越えられない

岩 1つなら押して動かせる。2つはダメ

花 上を通れるがサイコロや岩は置けない

山 動かせない障害物。ほんとうにジャマ

サイコロ
下のイラストのような普通のサイコロ。裏面を見て特徴をつかもう

てんとう虫
主人公。特技は岩を押すこととサイコロを転がすこと。さあ、がんばろう

■オール1のルール
画面上にあるサイコロをすべて1にするのが目的です。プレイヤーはてんとう虫を操作して(コントローラの使い方参照)、岩を押したりサイコロを転がしたりしてサイコロを1にしていきます。

てんとう虫は野原と花の上だけ通れます。

岩やサイコロは1つだけ押したり転がしたりできます。2つ並んでいる岩やサイコロは動かせません。花の上にはサイコロや岩を動かせません。

岩を動かしたりサイコロを転がしたりするとステップ数が増えます。より少ないステップ数でクリアできるようにがんばってチャレンジしましょう。

サブメニュー

プレイ中にスタートボタンを押すと、3Dウインドウのところにサブメニューが呼び出されます。メニュー画面と同じように✚ボタンでカーソルを移動させて操作を選び、Aボタンで決定します。

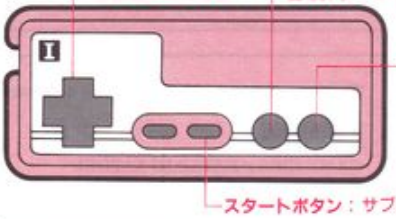
RETRY はじめからやり直します。
MENU メニュー画面に行きます。
ROUND ラウンド選択。✚ボタンの左右でラウンドを選びます。

■てんとう虫の目・3Dウインドウ
サイコロはイラストのような正6面体です。上から見ただけではどの面に1があるのかわかりません。そこで、3Dウインドウの助けを借ります。3Dウインドウはてんとう虫のすぐ手前の3キャラクタぶんを表示しています。つまり、3Dウインドウで1に見えるサイコロを押せば、そのサイコロは1の面が上になるのです。

■キャラが変化します
10ラウンドごとにキャラが変わります。左の表のように3種類あり、草原、都会、西部と変わっていきます。

■困ってしまったら
プレイしている途中で手詰まりになってしまうこともあります。Bボタンの一手戻しで回復できないときは、スタートボタンでサブメニューを呼び出し、リプレイでやり直してください。

●コントローラの使い方●



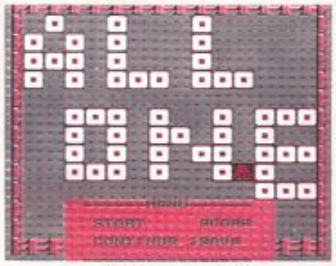
草原	柵	野原	岩	山	花
都会	ガードレール	道路	ゴミバケツ	ビル	街路樹
西部	柵	砂漠	岩	山	サボテン

スコアボードとセーブ

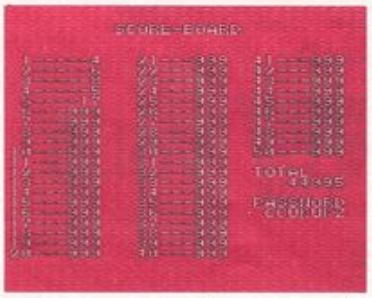
メニューでスコアを選ぶとスコアボード画面になります。これは、すべてのラウンドの最短ステップ数を確認するためのものです。まだクリアしていないラウンドはステップ数が999になっています。すべてのラウンドがもっともっと少ないステップ数でクリアできます。

■ステップ数を減らすのも目的

パズルゲームはより少ないステップ数でクリアしたほうがエライのです。ときどきスコアボードを見てもっと少ないステープ数でクリアできそうなラウンドを探しましょう。友達とステップ数の合計を競ったりして楽しむのがオール1のようなパズルゲームの本来の遊び方です。



○メニュー画面でスコアを選ぶと……



○スコアボード画面になる。これで最短ステップ数の確認ができる

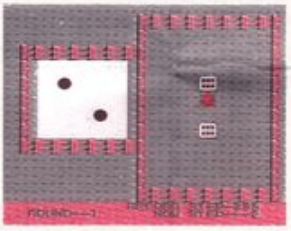
■メニューのセーブでディスクにセーブ

スコアボードの内容は、電源を切ると消えてしまいます。ですから、電源を切る前に必ず、サブメニューからメニューに戻り、セーブを選んでディスクにセーブしましょう。ディスクにセーブしておけば、前の状態からプレイが続けられます。

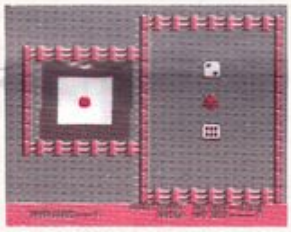
サイコロの特徴をつかめ

2次元の画面をもとにして立体のサイコロを操作するのはたいへんです。たとえば、3の面が上を向いているサイコロでは1の面はどこにあるでしょう？　とか聞かれてもすぐには答えられないものです。まず、下のイラストを見て上から見たサイコロの側面に何があるのかをつかんでください(6の場合はいつでも裏が1です)。イラストの矢印はそれぞれ入れかわる可能性があることをあらわしています。

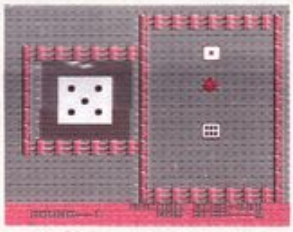
6は2回転で1に



○ラウンド1がはじまったところ



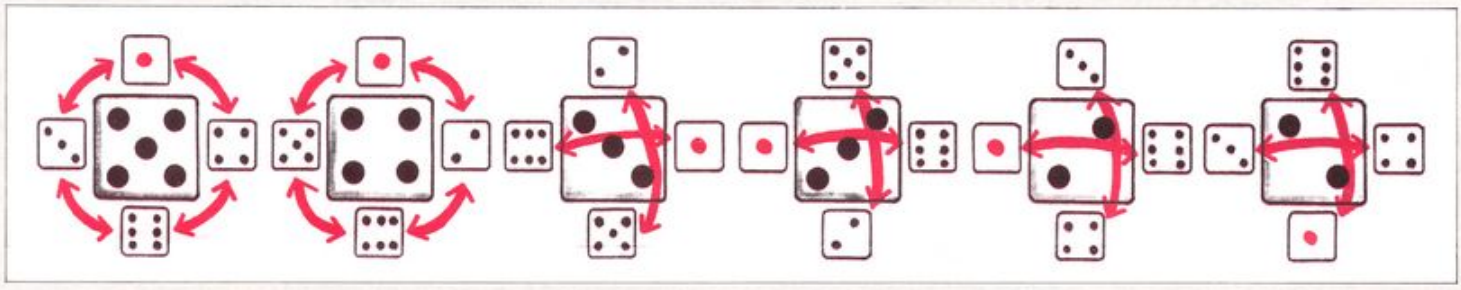
○6のサイコロを転がして……



○2回転させたら1になった

■とりあえず「6の裏は1」を覚えよう

すべて覚えるのはたいへんなので、いちばんわかりやすい「6の裏は1」を覚えましょう。上の写真のように、6は同じ方向に2回転がせば1になります。いろいろ転がしてみて6が見えれば、それを糸口にしてクリアできるはずです。



これだけは守ろうディスクカードの取り扱い方

ディスクカードはカートリッジよりデリケートです。注意を守って大切に扱ってね！

●ディスクカードは湿気や暑さのない風とおしのよいところに保管してください。

●ディスクカードはホコリにも弱いのです。保管場所はいつもきれいに。

●必ずプラスチックのケースに保管して、踏んだり曲げたりしないように気をつけましょう。

●ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルムの部分は絶対に指などで触れないでください。もちろん、その部分を傷つけたり汚したりしてもいけません。

●磁石はディスクカードの命取りになります。磁石を近づけるとデータが消えてしまいます。ラジオ、テレビなどにも磁力があるので十分気をつけてください。

ディスクドライブの赤ランプがついているとき、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに触れないでください。ディスクシステムの説明書もよく読みましょう。

ディスクシステムが正常に動作しないとき

君のディスクシステムで、画面に異状を知らせるエラーメッセージが出たら、下の表を参考にして原因を調べましょう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードが正しくセットされていない。カードを取り出し、もう1度やりなおしです。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しましょう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめましょう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめてください。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。
AB SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。カードを確かめてください。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめましょう。
ERR.20~40	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しましょう。

使用上の注意
- ●ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ●長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10~15分の小休止をしてください。

ファミリーコンピュータ Disk Vol.3 オール1(ワン)

制作／徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4－10－7　TEL.03-3432-4471
発売／株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4－10－1　TEL.03-3433-6231

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
禁無断転載
GAME iDEA／KATAISHI SATORU
©1991 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.